

PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

KONAMI

⚠ ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia os manuais do console Xbox 360®, do Sensor Kinect® ou dos acessórios para obter informações importantes sobre saúde e segurança. www.xbox.com/support.

Advertência de Saúde Importante: Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas sem histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar “ataques epiléticos convulsivos” ao se expor aos video games. Os sintomas podem incluir vertigem, visão alterada, torção de olhos e rosto, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão, perda momentânea da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos. **Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas.** Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco pode ser reduzido posicionando-se mais distante da tela; utilizando-se uma tela menor, jogando em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado. Se você ou qualquer membro da sua família tiverem histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.



Instruções Preliminares	03	Tela da Partida	10
Menu Principal	04	Controles	11
• Modos de Jogo	04	• Controles Gerais (comando sem fios)	11
• Modo Edição	05	• Controles Evolutivos	13
• Informações	05	• Controles Básicos	14
• Galeria	05	• Controles Avançados	17
• Opções	05	Ligue ao Xbox LIVE (Em linha)	23
O Widget	05	Termos Legais	25
myPES 2013	05	Suporte ao Cliente e Garantia	26
Dados Pessoais	06		
Esquema Tático	07		

Obrigado por adquirir o PES 2013 da Konami. Leia cuidadosamente este manual antes de jogar. Além disso, mantenha-o em lugar seguro para que possa usá-lo facilmente como referência no futuro. As capturas de tela mostradas neste manual são da versão do jogo em inglês.

NOTA : A Konami não reedita manuais.

A Konami está continuamente se esforçando para melhorar seus produtos. Como resultado, este produto pode diferir ligeiramente de outro dependendo da data da compra.

INSTRUÇÕES PRELIMINARES

Se estiver jogando pela primeira vez, pressione qualquer botão quando estiver na tela de título. Os seus Dados do Sistema serão criados e você poderá selecionar o nível de dificuldade que quiser. Agora, por favor, crie seus Dados Pessoais. Se tiver acesso à internet e quiser participar de jogos online, você pode também prosseguir com as preparações online necessárias (veja página 48). Finalmente, você pode fazer o “Treinamento de Desempenho”, planejado para ajudar você a aprimorar suas habilidades neste jogo. Se você for iniciante no PES e não tiver certeza de como chutes, dribles e defesas funcionam, esta é a oportunidade perfeita para aprender. Se quiser pular o treinamento neste ponto, você será levado ao Menu Principal, onde poderá selecionar um Modo de Jogo de sua escolha e começar a jogar.

Na próxima vez que você iniciar o jogo, os Dados do Sistema existentes serão carregados automaticamente e você poderá acessar o Treinamento de Desempenho no Menu Superior.

NOTA: Todos os controles mostrados neste manual pressupõem que você tenha escolhido controlar o “Movimento do Jogador” utilizando somente o direcional analógico esquerdo (L) conforme a configuração padrão do jogo. Para mais informações, por favor consulte as páginas 31 e 38.

UMA OBSERVAÇÃO PARA INICIANTES

Use o botão direcional (D) ou o direcional analógico esquerdo (L) para navegar pelos menus, o botão (A) para confirmar uma seleção e o botão (B) para cancelar ou voltar para telas anteriores.

Se precisar de dicas sobre os controles de menu, basta olhar para a parte inferior da tela, onde há uma série de recursos de ajuda. Se não tiver certeza sobre o que uma opção faz, deixe o cursor sobre ela por um instante. Você poderá ver exatamente o que ela faz, pois uma janela pop-up será exibida com o texto de ajuda relacionado.

Sempre que vir o ícone de Ajuda na parte inferior da tela, será possível exibir uma Mensagem de Ajuda contextual pressionando (A).

NOTA: Este jogo é apresentado em Dolby Digital. Conecte seu console Xbox 360 a um sistema de som com tecnologia Dolby Digital usando um cabo digital ótico. Conecte o cabo digital ótico à base de um cabo de vídeo HD Xbox 360, cabo Xbox 360 VGA AV de alta definição, ou cabo S-Video Xbox 360. Na lâmina do “sistema” no painel do Xbox 360, selecione “configurações da console”, então selecione “opções de áudio”, depois “saída digital”, e, finalmente, selecione “Dolby Digital 5.1” para viver a sensação do som ambiente.

**INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE O SALVAMENTO DE DADOS DO JOGO**

Seu progresso atual será salvo automaticamente em determinados momentos neste jogo, incluindo após o apito final de uma partida.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE OS DADOS DA LIGA PRINCIPAL

Sempre quis competir com seus amigos para ver quem tem o melhor Time da Liga Principal? Então, basta salvar os dados de seu Time na mídia de armazenamento e levá-los para a casa de seu amigo. Quando tiver copiado os dados para o sistema de seu amigo, acesse "Seleção de Time"/"Dados do Usuário".

Mas tome cuidado: Se ambos os arquivos salvos com dados de Liga Principal tiverem nomes idênticos (como "Team Data 01"), você corre o risco de sobrepor os dados de seu amigo. Para evitar que isto ocorra, altere o nome dos dados salvando-os em um local diferente no Menu da Liga Principal.

MENU PRINCIPAL**TELA DO MENU PRINCIPAL**

O Menu Principal dá acesso a todos os modos de jogo, recursos e opções do PES.

Uma nova Barra de Widget no topo da tela permite que você marque facilmente partidas online com outros usuários (veja página 29).

**PARTIDA**

Jogue com/contra amigos, o computador ou assista a dois times controlados por computador jogando entre si. Também é possível selecionar aqui uma partida rede.

**LIGA DE CAMPEÕES DA UEFA**

Enfrente, com seu clube, a elite do futebol europeu com o exclusivo modo Liga de Campeões da UEFA. Seu time é forte o suficiente para negociar as fases de grupo? Você consegue chegar às partidas eliminatórias? Você consegue se tornar um dos poucos da elite europeia a erguer a copa com que todo jogador, técnico e fã sonha?

**COPA SANTANDER LIBERTADORES**

Selecione um Time de Clube Latinoamericano de sua escolha e enfrente o desafio de erguer a taça da Copa Santander Libertadores!

**VIDA DE FUTEBOL**

Escolha "Vida de Futebol" para entrar no modo de jogo mais desafiador que o PES tem a oferecer.

Liga Principal: Jogue na aclamada "Liga Principal", um dos sistemas de liga mais detalhados dos jogos de futebol. Desenvolva seus jogadores, fortaleça o time com transferências e gere seu clube. Guie-os do sucesso doméstico para a glória internacional na Liga de Campeões da UEFA e na Liga da Europa da UEFA. Nada mais se aproxima.

Torne-se uma lenda: Este modo desafiador monta uma carreira completa para um jogador que você criar. Se você tiver bons desempenhos, sua reputação aumentará, o que resultará em ofertas de transferência para jogar em clubes diferentes. Você consegue escrever seu nome nos livros de história?

Master League Online: A versão online da famosa Master League promete ainda mais emoção e irá manter você desafiado por muitos meses. Embora estruturalmente semelhante à original offline, agora você estará competindo contra outros usuários online!

**COMPETIÇÃO**

Desfrute de várias Competições de Copa, tanto offline quanto online.

**COMUNIDADE ONLINE**

Encontre amigos online e dispute uma enorme variedade de partidas online com diferentes regras e regulamentos.

NOTA: A função de Comunidade Online será adicionada ao jogo através de uma atualização online gratuita.

**TREINAMENTO**

Esta é a maneira perfeita de se familiarizar com muitas habilidades e técnicas de futebol. Aprenda tudo sobre os controles do jogo mediante tutoriais detalhados oferecidos no "Treinamento de Desempenho", ou selecione "Treinamento Livre", o qual lhe permite testar situações simuladoras de partidas da forma que você quiser. Para tornar o treinamento mais parecido com uma partida real de treinamento, selecione Esquema Tático no Menu Pausa. A seguir, selecione os jogadores do Time Reserva pressionando e escolha "Participação".

**MODO EDIÇÃO**

O Modo Edição permite alterar/criar jogadores, emblemas e nomes de competições, bem como escolher músicas e gritos da torcida. Você pode até mesmo criar seus próprios campos e estádios.

NOTA:

- 1) Jogadores editados serão refletidos em todos os uniformes off-line editados em todos os modos de jogo rede e off-line.
- 2) Ao selecionar "Carregar", é possível carregar e aplicar Dados Editados do PES 2012. Dados de outros modos não podem ser usados desta forma. Lembre-se que aplicar dados do PES 2012 resultará na sobreposição de quaisquer Dados Editados criados no PES 2013.

**INFORMAÇÕES**

Verifique com frequência as informações online e baixe novos Pacotes de Dados.

**GALERIA**

Recorde suas glórias passadas, conquistas, resultados e replays que estejam salvos.

**OPÇÕES**

Em Opções, você pode modificar as Configurações de Dados Pessoais, Configurações Online, Configurações do Sistema e o Editor da Lista de Reprodução

O WIDGET

O Widget permite que você marque partidas online com outros membros da comunidade ou que você converse e se comunique com eles enquanto estiver jogando modos de jogo completamente diferentes. Você precisa estar online para usar o Widget (veja página 48).

A exibição da Barra do Widget

O Widget está disponível no momento. Pressione para exibi-lo.

O Widget não está disponível no momento (ou você está offline).

Abriu o Widget

Para abrir o Widget, pressione quando a Barra do Widget for exibida na tela. Selecione um dos ícones mostrados mais abaixo para verificar o que exatamente o Widget pode fazer.



Controles do Widget

- : exibir/dobrar a barra do Widget
- / : selecionar opções
- / : navegar
- : confirmar a seleção
- / : mudar Lista do Grupo Comunitário

Antes de participar de uma sessão

- Procurar uma partida livre/comunitária
- Procurar uma partida livre Multi-Player
- Procurar uma partida inter-comunitária
- Mostrar Lista de Usuários

Depois de participar de uma sessão

- O dono inicia a sessão, e os participantes prosseguem para o Menu Online
- Abandonar sessão
- Chat de Texto (desativado se os controles dos pais tiverem sido definidos)

NOTA:

- A função do Widget será adicionada ao jogo mediante uma atualização online gratuita.
- Se não houver sessões das quais você possa participar, o Widget automaticamente criará uma nova. (A sessão se refere a um estado de sincronização entre você e outros membros da comunidade com os quais você disputará uma partida.)
- Para mais detalhes sobre os ícones do Widget, por favor consulte os textos de ajuda do jogo.

myPES 2013

O myPES 2013, ou myPES, é um aplicativo do Facebook que você pode ligar ao PES 2013. Com o myPES, você pode fazer o upload de dados do jogo, administrar os seus resultados e exibir as estatísticas e tabelas informativas, a fim de competir com os amigos e rivais no mundo inteiro. Resumindo, ele ajudará você a melhorar o seu jogo. E o melhor de tudo é que o myPES é totalmente gratuito!

Conecte

Pressupondo que você já esteja no Facebook, tudo que você precisa fazer é ativar a sua conta myPES existente ou criar uma nova em "Configurações dos Dados Pessoais/Configurações do myPES".

Após fazer isso, instale o myPES na sua conta do Facebook e registre-se. Para mais detalhes, consulte o texto de ajuda do jogo ou o site oficial do jogo.

Após instalar o myPES e ligá-lo ao PES 2013, você receberá os seguintes bônus:

- Pontos de Bônus em MLO
- Direitos de entrada para competições especiais

abertos apenas para usuários myPES

Compita

- Compita com seus amigos do Facebook pelo topo da classificação nas Ligas Particulares
- Torne-se o número 1 no Ranking Mundial do myPES
- Compartilhe seus resultados de jogo com seus amigos no seu mural do Facebook
- Crie grupos ou participe de outros grupos para conhecer vários novos jogadores de PES
- Desbloqueie diversos emblemas e arrase numa variedade de desafios

Compare

- Compare seus resultados e jogo com outros jogadores de PES
- Encontre adversários usando suas estatísticas e o ranking do myPES
- Compare suas estatísticas pessoais com as estatísticas mundiais do myPES
- Analise suas estatísticas para melhorar o seu jogo

NOTA:

- A função myPES será adicionada ao jogo mediante uma atualização online gratuita.
- O myPES para o Facebook funciona com qualquer navegador de internet em computadores, tablets e smartphones.

Fique conectado com a aplicação para o Facebook do myPES 2013 oficial



www.facebook.com/we.konami

Facebook é um serviço de rede social fornecido pela Facebook, Inc.

DADOS PESSOAIS

Dados Pessoais são um conjunto de dados nos quais usuários individuais podem salvar seus Configurações de Cursor e Configurações de Botões. É possível usar facilmente sua configuração preferencial carregando seus Dados Pessoais antes de uma partida. Dados Pessoais também podem ser exportados para a mídia de armazenamento para que possam ser levados com você. Portanto, se estiver visitando um amigo para jogar, leve seus Dados Pessoais, que podem ser facilmente carregados no sistema de seu amigo.

NOTA:

Dados Pessoais podem ser criados ou editados em "Configurações de Dados Pessoais" no Menu Principal ou na opção "Selecionar Lados" antes do início das partidas.

MENU DE CONFIGURAÇÕES DE DADOS PESSOAIS

Nome dos Dados Pessoais: Insira um nome desejado.

Configurações de botão: Escolha dentre uma variedade de Controles de Jogador e Companheiro de Time, bem como layouts de controlador para personalizá-los conforme desejar.

- **Movimento do jogador:** Escolha entre + (configuração padrão e altamente recomendada) e .
- **Controles do Companheiro de Time:** Escolha entre "Assistido" (pressione e, a seguir, empurre para selecionar um jogador, que automaticamente correrá diretamente para a frente) ou "Manual" (pressione e, a seguir, empurre para selecionar um jogador e assumir o controle de sua corrida usando o mesmo , enquanto ainda estiver controlando seu jogador ativo com .
- **Tipo de controle:** Seleccione seu tipo de controle favorito. Para obter mais detalhes, consulte o diagrama de configuração na tela.

Configurações de Suporte: Escolha como mudar o Cursor (a maneira que você alterna entre os jogadores que você controla), o "Nome do Cursor" (Configurações de vídeo) e Nível de "Suporte de Passe". Quanto mais alto for o nível, mais os passes tendem a acompanhar e chegar aos jogadores da mesma equipe. Se o nível for zero, você será capaz de fazer passes manuais sem segurar .

Estas são as Configurações de Alteração do Cursor disponíveis:

- **Assistido:** O cursor alterna entre os jogadores automaticamente. Você pode anular isso pressionando .
- **Semi-Assistido:** O cursor alterna automaticamente somente quando o time estiver atacando. Ao defender, todas as mudanças do cursor deverão ser executadas manualmente pressionando .
- **Não-Assistido:** O cursor permanece bloqueado em um único jogador, a menos que você aperte .
- **Fixed:** O cursor será bloqueado em um jogador em campo selecionado.



MENU DE CONFIGURAÇÕES DE DADOS PESSOAIS (continuação)

Dois novas opções foram implementadas para a função de Passe/Chute Manual (veja página 38):

- **Chute Manual:** Se estiver ativada, você será capaz de fazer chutes a gol manuais sem segurar **[B]**.
- **Direção Manual:** Ative esta função para mostrar a Direção Manual, a qual indica a direção em que a bola será lançada se você escolher chutar a gol ou passar. Isso só vale se o jogador marcado com o cursor estiver com a bola. Você também pode selecionar se deseja ou não a assistência com os controles do jogador.

Assistência ao Jogador: Escolha se deseja ou não assistência com controles do jogador. Se estiver ativado, os jogadores passarão, chutarão e limparão a bola automaticamente.

Isto também se aplica a carrinhos, mas com as seguintes configurações adicionais: nunca (desligado), ocasionalmente com base em fatores de situação (normal), frequentemente (difícil).

Encadear fintas: Les feintes liées vous permettent d'effectuer une combinaison spéciale d'au plus quatre mouvements simplement en appuyant sur **[A]** et **[B]**, **[B]**, **[B]** ou **[B]**.

Selecione a opção Encadear Fintas em Dados Pessoais para criar novos encadeamentos de fintas ou alterar os existentes. Para criar novos encadeamentos de fintas, selecione direções no **[B]**, como **[B]**, e, a seguir, configure até quatro truques e habilidades para criar seus próprios encadeamentos de fintas. Quando estiver satisfeito com sua seleção, dê um nome ao encadeamento. Finalmente, é preciso ativá-lo selecionando "Atribuir Controles".

NOTA: Para salvar encadeamentos de fintas que você tiver atribuído a um controle específico junto com seu Plano de Jogo, selecione "Gerenciamento de Dados" seguido de "Salvar" (veja Menu do Plano de Jogo na página 32). Ao jogar com mais de um usuário numa equipe, cada usuário poderá usar seu próprio conjunto de Combinação de Fintas escolhendo seus próprios Dados Pessoais.

Importar: Importe Dados Pessoais de sua mídia de armazenamento.

Exportar: Exporte Dados Pessoais para sua mídia de armazenamento.

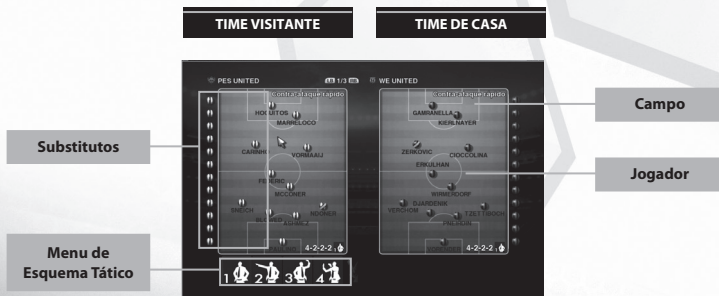
ESQUEMA TÁTICO

CONFIGURAÇÕES DE ESQUEMA TÁTICO

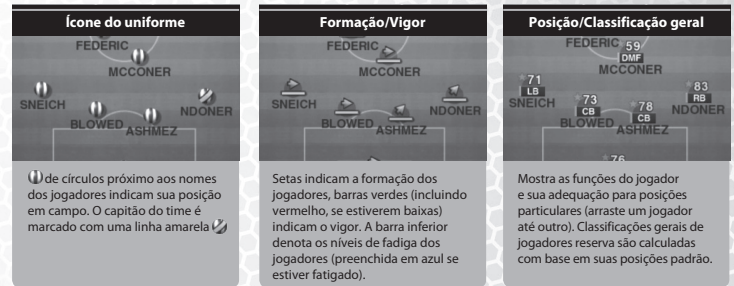
As Configurações Assistidas permitem criar um Esquema Tático selecionando algumas palavras-chave. Quando estiver pronto, pressione o botão **[B]** para retornar ao Menu de Partidas. Quando estiver familiarizado com as nuances da armação de um Esquema Tático, tente criar seu próprio.

Em jogos multijogador, o controlador a partir do qual o usuário pode editar o Esquema Tático é chamado de "Líder", que é automaticamente aquele com o menor número.

O Esquema Tático também pode ser acessado durante uma partida no Menu Pausar.



Pressione **[A]** / **[B]** para alterar a exibição em campo para uma das seguintes:



Os ícones abaixo poderão ser exibidos juntamente com ícones do uniforme.

- Cartão amarelo
- Cartão vermelho
- Afastado em Missão Internacional
- (Roxo Traço)
- (Cruz Vermelha)
- (Cruz Amarela)
- (Cruz Verde)
- Status de contusão não claro
- Contusão grave
- Contusão leve
- Retornando à Plena Forma

Em Posição/Classificação geral, jogadores que tenham cartões de Estilo de Jogo são marcados com uma estrela, consulte a página 33. As habilidades dos jogadores serão classificadas em um ranking entre A (mais alta) e E (mais baixa).

EXIBIR INFORMAÇÕES DO JOGADOR

Para verificar informações sobre um jogador mostrado no campo, basta colocar o cursor sobre o jogador e pressionar **[A]**. Isto exibirá seu nome, número, posição atual e sua classificação (A é a mais alta e E é a mais baixa). Ao pressionar **[B]**, é possível ver estatísticas simplificadas, onde as habilidades do jogador são reduzidas a quatro categorias ("Técnica", "Velocidade", "Resistência" e "Física"), bem como Cartões de estilo de jogo ou Cartões de habilidade que o jogador possa ter. Para ver estatísticas mais detalhadas, selecione uma das quatro categorias mencionadas acima.

Se você decidir mover o jogador para uma nova posição, ela será mostrada à direita da posição atual.

Cartões de Estilo e Habilidades de Jogo

Alguns jogadores têm Cartões de Estilo e Habilidades de Jogo que dão a eles uma vantagem única sobre seus rivais. Para ver os cartões que os jogadores têm, selecione um jogador e pressione **[B]**. Para obter mais informações, use a função de Ajuda no jogo.

EDITANDO POSIÇÕES E FAZENDO SUBSTITUIÇÕES

Para alterar a posição de um jogador no campo, coloque o cursor sobre ele e pressione **[A]** para segurá-lo. Ao movê-lo para sua posição preferencial, pressione **[A]** novamente.

Ao segurar o jogador, uma seção do campo será destacada. Isto indica onde o jogador deverá ser posicionado, de acordo com suas posições.

Para fazer substituições, segure o jogador que deseja remover da escalação pressionando **[A]**, mova o cursor para o jogador que tomará seu lugar e pressione **[A]** novamente para confirmar.

NOTA:

- As funções dos jogadores serão determinadas automaticamente pelas posições que eles ocuparem em campo.
- Note que cada esquema tático tem um número predefinido mínimo e máximo de jogadores que podem jogar em certas posições. Se não conseguir mover um jogador para a posição desejada, verifique o esquema tático selecionado.





CONFIGURAÇÕES DO MENU DO JOGADOR

Para acessar as Configurações do Menu do Jogador, selecione um jogador em campo e pressione o botão **X**. Você terá as seguintes opções:

- **Selecionar função:** Escolha manualmente a posição do jogador.
- **Nomear Capitão:** Nomeie o jogador selecionado como capitão.
- **Configurações de marcação:** Escolha o jogador adversário que o jogador marcará homem-a-homem.
- **Participação:** Faça o jogador selecionado participar de uma sessão de treinamento (disponível somente em Treinamento Livre).

MENU DE ESQUEMA TÁTICO

Afinar o seu Plano de Jogo, em muitos aspectos.

NOTA: Em Configurações de Dados Pessoais, é possível alterar os controles para selecionar "Estratégias Predefinidas" e "Assistência Tática".



Táticas Predefinidas 1, 2, 3, 4

Monte seu conjunto de Táticas Predefinidas. É possível criar até quatro Táticas Predefinidas e uma delas é automaticamente acionada o tempo inteiro durante uma partida. Para criar Táticas Predefinidas, é preciso primeiro decidir o esquema tático e, a seguir, ajustar as opções individuais.

NOTA: Escolher certas estratégias poderá restringir as opções de controles deslizantes que podem ser ajustados. O Esquema Tático mostrado no Menu Pausa durante as partidas refletirá as Táticas Predefinidas que estão atualmente ativas (Táticas Predefinidas 1 antes do chute inicial).

Assistência Tática

Escolha se deseja que movimentos táticos, como "Armadilha de impedimento", "Substituições", "Alteração de Esquema Tático" ou "Alterações no Nível de Ataque", sejam feitos automaticamente durante as partidas. Também é possível escolher quais estratégias deseja atribuir aos botão direcional **○** e ter a escalação inicial escolhida automaticamente para você.

NOTA: Algumas estratégias não podem ser ativadas em certas situações.

Configurações de Bolas Paradas

Nomeie seu cobrador de bolas paradas. Em "Jogadores a participar do ataque", é possível escolher os jogadores de defesa que avançarão no campo em situações de bola parada.

Administração dos dados

Salve ou carregue seu Esquema Tático.

Modo Técnico

Quando ativado, envie comandos táticos enquanto o computador controla os jogadores no campo.

TELA DA PARTIDA

Esta seção explica os vários recursos e funções das telas que você encontrará durante uma partida. Acesse "Configurações de Sistema"/"Configurações da Tela de Partida" no Menu Superior ou Menu Pausa para configurar recursos de exibição que desejar.



*somente será mostrado brevemente após a mudança; para ver os controles, consulte a página 47/

**somente se o Cursor estiver definido como "Fixo"

JOGADOR SOB CONTROLE - BARRAS E MEDIDORES



Jogador Ativo: O jogador ativo sob controle será realçado por uma barra (ou "Cursor") sobre a sua cabeça. Cada usuário será exibido por uma cor diferente, a qual você verá ao selecionar os lados.

Medidor de vigor: Sob a barra do Jogador Ativo, está o Medidor de Vigor (se estiver ativado no menu Configurações da Tela da Partida). Verde representa bom vigor e vermelho significa que o vigor está baixo.



Medidor de força: O Medidor de Força é mostrado sob o jogador ao iniciar um passe ou chute. Quanto mais tempo o botão correspondente for pressionado, mais o medidor será preenchido e mais poderoso será o passe ou chute. A cor do Indicador de Energia muda ao chutar ou passar manualmente.



Direção Manual: Indica a direção de chutes a gol e passes manuais. Você pode desativar a Direção Manual em "Configurações de Dados Pessoais".

ÍCONES DO EVENTO



Retornando ao jogo (sem contusões)



Retornando ao jogo (contusão leve)



Não retornando ao jogo (devido a contusão)



Tiro Indireto



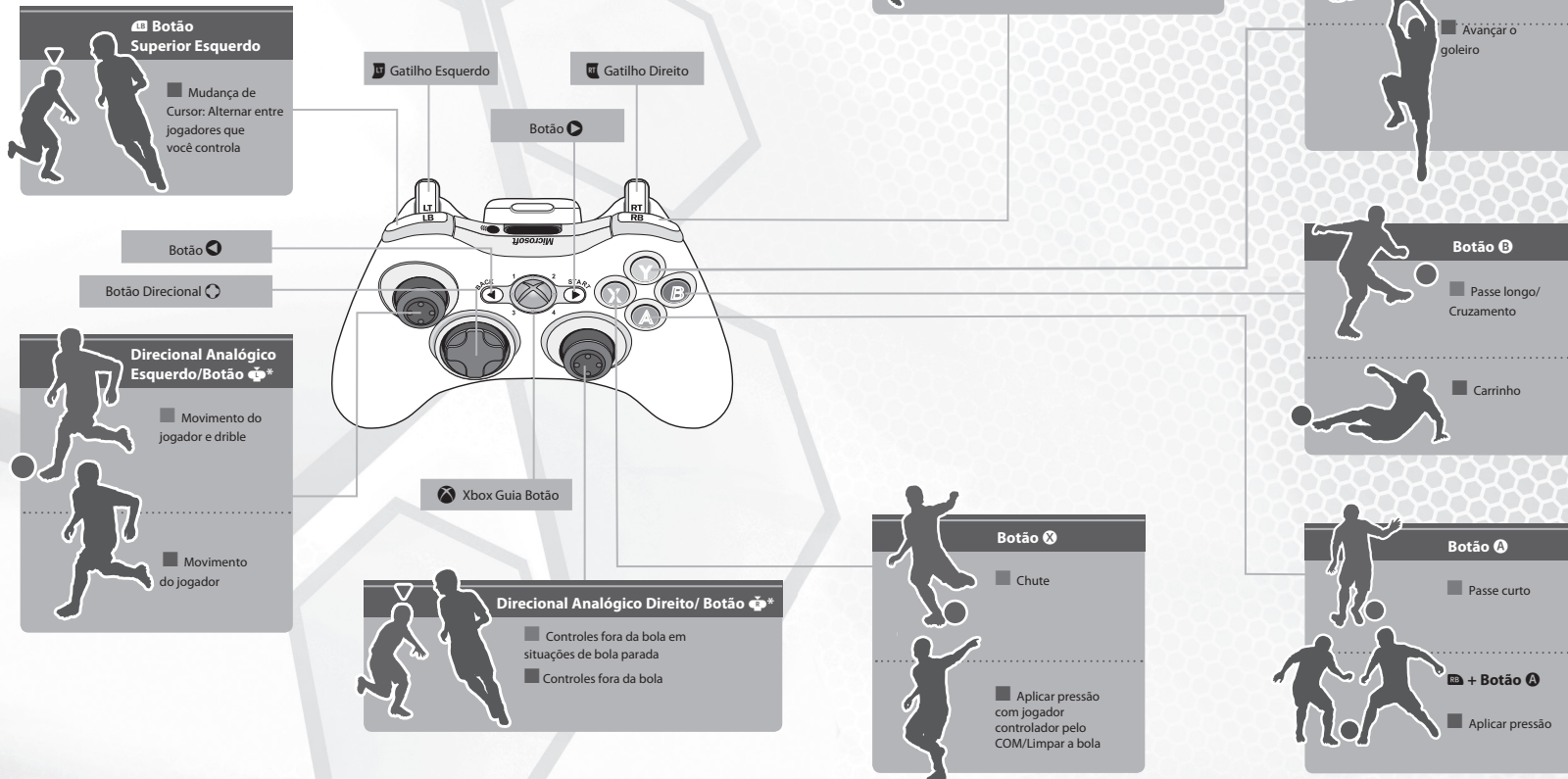
Substituições (entrada/saída)

CONTROLES GERAIS (CONTROLE SEM FIOS)

Controle sem fios

As páginas de controle deste manual apresentam uma grande variedade de movimentos, incluindo truques e habilidades. Mas há ainda mais! Confira a "Lista de Comandos" no Menu Pausa para obter mais detalhes.

Para todos os controles mostrados, as entradas usando o direcional analógico esquerdo (L) pode ser substituído pelos botão direcional (D). Para definir os controles dos botões, selecione "Configuração de Botões" em "Opções" / "Configurações de Dados Pessoais" (veja páginas 31 e 38).



- Controles de Ataque
- Controles de Defesa

*Os botão L e R funcionam quando os direcionais analógicos são pressionados.



CONTROLES EVOLUTIVOS

NOTA:

Antes de começar a ler, lembre-se do seguinte:

- Todos os movimentos nas páginas de controle presumem que você escolheu controlar o "Movimento do Jogador" usando o direcional analógico esquerdo (L).
- Todos os movimentos do direcional analógico esquerdo (L) e do direcional analógico direito (R) presumem que seu jogador está se movendo diretamente da esquerda para a direita.
- Os novos controles estão marcados **NOVO**, controles alterados **NOVO**.

EXPERIMENTE O NOVO SISTEMA DE CONTROLE EVOLUTIVO

PASSES MANUAIS

Com os Passes Manuais é você quem decide aonde cada passe deve chegar.

NOVO Passe Manual	segure Y + L + A (ou Y)
NOVO Passe Longo Manual	segure Y + L + B
Lançamento	segure X + B

NOTA: Se você definir "Suporte de Passe" em zero em "Configurações de Dados Pessoais", você será capaz de fazer passes manuais sem segurar **Y**.

CHUTES MANUAIS

Assuma o controle total dos chutes, incluindo a direção, altura e potência.

NOVO Chute Manual (Baixo)	segure Y + L + X
NOVO Chute Manual (Alto)	segure Y + L + X , Y
NOVO Chute "Nutmeg"	segure X + X + L

NOTA: Ao habilitar os Chutes Manuais em "Configurações de Dados Pessoais/Suporte ao Jogador", você será capaz de fazer Chutes Manuais sem segurar **Y**.

DRIBLES

Novas habilidades com os pés que dão uma outra dimensão às situações de 1 contra 1.

NOVO Drible	segure X + L
--------------------	----------------------------

UM-DOIS DINÂMICO

Este modo um-dois aprimorado oferece um jogo mais fluente.

NOVO Um-dois dinâmico	segure X + A , R
------------------------------	---------------------------------------

PRIMEIRO TOQUE REFINADO

Agora você pode tocar a bola para o alto ou fazer uma finta prendendo a bola. Uma grande adição ao jogo com um toque!

NOVO Presa perfeita	segure X (logo antes que o recipiente chegue na bola)
NOVO Toque para o alto	segure X (logo antes que o recipiente chegue na bola)
NOVO Sombrero	(depois de executar o toque para o alto) segure X + L

NOVAS HABILIDADES

Mais truques para usar em situações 1 contra 1.

NOVO Toque duplo	segure R ou R + L
NOVO Nutmeg	segure X + X + L (direcionado ao oponente)
NOVO Disparar	(próximo ao oponente) segure X + X + L ou L

DEFESA MELHORADA

Mais liberdade e variações tornam sua defesa muito mais realista e tática.

NOVO Pressão	segure L + X , A
NOVO Atrasar o jogo	segure A
NOVO Marcar	Pressione A , A
NOVO Marcação defensiva	X + L

CONTROLES BÁSICOS

CONTROLES DE ATAQUE

DRIBLANDO

Driblando

Use **L** para que o jogador sob controle faça um drible na direção selecionada

Drible em profundidade

Para correr com a bola, segure **X** + **L**

MATAR A BOLA

Matar a bola

Pressione **L** nas direções nas quais deseja controlar a bola

PASSE

Passe

- Passe curto: **A**
- Passe longo: **B**
- Bola adiantada: **Y**

15 CONTROLES BÁSICOS



CONTROLES BÁSICOS 16

CRUZANDO

Cruzando

Use **L** para controlar a trajetória juntamente com um dos seguintes estilos de cruzamento:

- Cruzamento padrão: **B**
- Cruzamento baixo: **B, B**
- Pelo chão: **B, B, B**
- Cruzamento alto: **W + B**

CHUTE

Chute

Dê um chute com **X** e use **L** para direcionar seu chute. Pressione **X** antes que o jogador prenda a bola para dar um tipo de meta, cabecear ou fazer um voleio

MEDIDOR DE FORÇA

O comprimento do Medidor de Força determina a força e altura com as quais você chuta ou lança a bola, dependendo do tempo durante o qual pressionar o botão correspondente. Quando a força máxima tiver sido obtida, a ação será executada automaticamente, a não ser que você a cancele em tempo de realizar uma finta (botão **A**), consulte a página 35.



CONTROLES DEFENSIVOS

DEFESA BÁSICA

Pressão

Segure **L** + **MA** + **A** para aplicar pressão em seu adversário com o jogador sob controle

Pressão (COM)

Segure **X** para aplicar pressão em seu adversário com um companheiro de time controlado pelo computador

Carrinho

Pressione **B** para tentar um carrinho (cuidado, um carrinho no momento errado poderá facilmente resultar em um cartão)

NOVO Atrasar o jogo

segure **A** para fazer seu jogador marcar em sua zona e seguir o oponente que estiver com a bola a certa distância (use **L** para ajustar)

NOVO Marcar

Pressione **A**, **A** rapidamente quando estiver próximo ao jogador oponente que estiver com a bola para tentar marca-lo

Limpar a bola

Pressione **X** para limpar a bola para um lugar seguro de dentro de seu campo

CONTROLES DO GOLEIRO

Trazer o goleiro para a frente

Segure **V** e o goleiro sairá do gol, correndo na direção da bola para recuperá-la ou para cortar as opções de um atacante

Tiro de meta

Dê um tiro de meta com **B** ou **X** e use **L** para mirar

Arremesso

Use **L** para mirar em um companheiro de time próximo e pressione **A** para arremessar a bola

NOTA: Observe que não é possível controlar o goleiro quando estiver jogando com um "Cursor Fixo", como em "Torne-se uma Lenda".

CONTROLES COMPARTILHADOS (funcionam durante o ataque e a defesa)

Correr

Para correr, segure **MA** + **L**

Mudança de Cursor

Pressione **MA** para mover o Cursor do Jogador para um jogador mais próximo da bola.

ENCADEAR FINTAS

Quando estiver com a bola, segure **MA** e empurre o **B**, **B**, **B** ou **B** para executar uma combinação de truques conhecida como Fintas encadeadas. Quando estiver familiarizado com elas, por que não cria suas próprias combinações únicas para ter a vantagem sobre seus rivais? Para obter mais informações sobre fintas encadeadas consulte a página 32.

EXEMPLOS DE FINTAS ENCADEADAS

Comando	1º Movimento	2º Movimento	3º Movimento	4º Movimento
MA + B	Finta correndocom a parte superior do corpo (D)	Finta de Matthew (D)		
MA + B	Finta com a parte superior do corpo (E)	Arrastar (D)	Arrastar (E)	Finta em V (D)

CONTROLES DE BOLA PARADA

Para aplicar um efeito, empurre o **L** ou **L** enquanto o Medidor de Força estiver sendo exibido.

ESCANTEIOS

Escanção

Pressione **B** para cobrar um escanteio em uma trajetória padrão

NOVO Escanteio curto

Pressione **A** para fazer um passe curto para um companheiro de equipe próximo teammate, o qual você tiver chamado pressionando **MA**

TIROS DIRETOS: CHUTE

Passe

Pressione **A** para fazer um passe curto, **V** para jogar uma bola adiantada ou **B** para fazer um passe longo. O percurso da bola será na direção para a qual o jogador está virado

Chutando

Pressione **X** para fazer uma tentativa direta de gol a partir de um escanteio

TIROS DIRETOS: CONTROLE DA BARREIRA

Os jogadores saltam

Pressione **X** para que alguns jogadores da barreira saltem

Os jogadores ficam parados

Pressione **A** para que alguns jogadores da barreira fiquem no chão e mantenham a posição suas

ARREMESSO

Arremesso

Pressione **A** para arremessar a bola para um companheiro de equipe próximo. Para passar a bola para jogadores mais distantes, segure o botão por mais tempo



PÊNALTIS (a câmera estará posicionada atrás do bater do pênalti)

Batedor do pênalti

Pressione **X** para chutar. O nível de elevação é decidido pelo tempo durante o qual você segurar o botão. Você também pode direcionar seu pênalti empurrando o **L** para qualquer um dos lados enquanto o jogador corre na direção da bola. Se quiser cobrar um Pênalti Alto, segure **MA** ao mesmo tempo.

Para tentar defender, empurre **L** na direção em que acha que seu adversário chutará. Se você soltar o **L**, o goleiro permanecerá no centro do gol.

Goleiro

CONTROLES AVANÇADOS

CONTROLES DE ATAQUE PARA USUÁRIOS AVANÇADOS

DRIBLANDO

NOVO Drible

Chute curto

Chute longo

Parar a bola

Parar a bola e virar para o gol

NOVO Chute

Pular sobre carrinho

NOVO Toque duplo

PASSE

Toque de calcanhar

NOVO Lançamento

Bola adiantada com chapéu

Passe de tabela

Fazer o passe e correr

Passe manual

Passe longo manual

Cruzamento simples

Segure **MA** + **L**

MA (duas ou três vezes enquanto corre)

MA + **MA** + **L** ou **L** ou **L** ou **L**

(enquanto corre)

(solte **L**) **MA**

(solte **L**) **MA**

(enquanto estiver parado) **MA**, **MA** ou **MA**, **MA**

MA (imediatamente antes do contato)

Segure **MA** ou **MA** + **L**

L + **A**

Segure **MA** + **B**

Segure **MA** + **V**

Segure **MA** + **A**, **V** (imediatamente antes que o outro jogador prenda a bola)

MA (depois do passe)

Segure **MA** + **L** + **A** (ou **V**)

Segure **MA** + **L** + **B**

Segure **MA** + **B**

MATAR A BOLA

NOVO Presa perfeita

NOVO Toque para o alto

Girar sem tocar na bola

Corta-luz

CHUTE

Chute controlado

Dar um chapéu alto

Dar um chapéu baixo

NOVO Chute com peito do pé

NOVO Chute "Nutmeg"

NOVO Chute manual (baixo)

NOVO Chute manual (alto)

segure **MA** (logo antes que o recipiente prenda a bola)

segure **MA** (logo antes que o recipiente prenda a bola)

Segure **MA** + **L** (na direção em que a bola está indo)

solte **L**, segure **MA** (imediatamente antes de receber um passe)

Segure **MA** antes de soltar **X** (enquanto o Medidor de Força é mostrado)

Segure **MA**, **X**

Segure **MA** antes de soltar **X** (enquanto o Medidor de Força é mostrado)

pressione **X**, depois **X** novamente (somente quando o jogador bater na bola)

Segure **MA** + **X** + **L** (direcionado ao jogador oponente próximo)

Segure **MA** + **L** + **X**

Segure **MA** + **L** + **X**, **V** (somente quando o jogador bater na bola)

TRUQUES E TÉCNICAS

TÉCNICAS DE DISPARO EM VELOCIDADE (adversário próximo)

Disparo em velocidade

(enquanto estiver parado) segure **MA** + **MA** + **L**

Disparo em velocidade (na diagonal)

(enquanto estiver parado) segure **MA** + **MA** + **L** ou **L**

Corrida em disparo

(enquanto estiver driblando) segure **MA** + **MA**

Corrida em disparo (Na diagonal)

(enquanto estiver driblando) segure **MA**, **L**, **L**

TÉCNICAS DE FINTA COM O OMBRO

Finta com os membros superiores

MA ou **MA**

Finta de Matthew

Segure **MA** + **L** ou segure **MA** + **L**

















Finta de Matthew com Penetração lateral

Segure **MA** + **L** ou segure **MA** + **L**






















CONTROLES DE ATAQUE PARA USUÁRIOS AVANÇADOS (CONTINUAÇÃO)

TÉCNICAS DE PEDALADA

Pedalada fingida	 ou 
Pedalada fingida invertida	 ou 
Pedalada	(enquanto estiver driblando) segure  +  ou segure  + 
Bola adiantada com pedalada	(enquanto estiver parado) segure  +  ou segure  + 
Pedalada por fora	(enquanto estiver parado) segure  +  ou segure  + 

TÉCNICAS DE PISADA (quando estiver parado, a não ser que indicado de outra forma)

Arrastar	pressione  ou 
NOVO Finta para a esquerda (com o pé direito)	Segure  + 
NOVO Drible com giro e puxada (com o pé direito)	Segure  +  (ou  com o pé esquerdo)
NOVO Finta com toque de calcanhar	Segure  +  ou  + 
NOVO Drible com giro e puxada para a esquerda ou para a direita	Segure  +  ou  (também funciona ao driblar, com direções invertidas para jogadores que usam o pé esquerdo)
NOVO Rebater	Segure  +  (também funciona quando estiver driblando)
NOVO Salto de dentro na diagonal	Segure  +  ou  (também funciona quando estiver driblando)

OUTRAS HABILIDADES

NOVO Finta com giro (com o pé direito)	(ao fazer o drible)  +  (direções invertidas para jogadores que usam o pé esquerdo)
NOVO Finta com giro invertida (com o pé direito)	(ao fazer o drible)  +  (direções invertidas para jogadores que usam o pé esquerdo)
NOVO Roleta de Marseille	(ao fazer o drible)  ou  (alguns jogadores executam uma variação com um pé)
NOVO Cruzamento com giro	(enquanto estiver driblando) segure  +  ou  + 
NOVO Toque leve dianteiro	enquanto estiver driblando  +  ou 
NOVO Lambreta	enquanto estiver driblando  + 
NOVO Sombrero	(depois de fazer o toque para o alto) segure  +  (direcionado ao oponente)
NOVO Nutmeg	segure  +  +  (direcionado ao oponente)
NOVO Disparar	(próximo ao oponente) segure  +  +  ou  ou 
Drible lateral	Segure  +  ou 
Tesoura lateral	(durante o drible lateral esquerdo) segure  +  (ou direções invertidas se estiver se movendo para a direita)
Pedalada de lado	(durante o drible lateral esquerdo) segure  +  (ou direções invertidas se estiver se movendo para a direita)



CONTROLES DEFENSIVOS FOR USUÁRIOS AVANÇADOS

DEFESA AVANÇADA*

NOVO Marcação defensiva

Controles fora da bola

CONTROLES DO GOLEIRO

Bola ao chão

Controle do Goleiro (não em partidas rede)

segure **LT** + **L** (diante do jogador oponente com a bola)

R (na direção do companheiro de equipe que deseja tomar o controle)

RT (quando nenhuma outra entrada estiver sendo feita)

LT + **LT**, **L** (**LT** + **LT** novamente para liberar o controle)

CONTROLES DE BOLA PARADA PARA USUÁRIOS AVANÇADOS

Escanteio

• Cruzamento baixo: segure **L** + **R**
• Pelo chão: segure **L** + **R**

Tiro direto: asse longo

• Bola alta: segure **LT** + **R**
• Bola ba xa: segure **L** + **R**
• Pelo chão: segure **L** + **R**

Tiro direto: Chutando

• Chute forte: segure **LT** + **X**
• Moderadamente forte: **X**, **Y**
• Regular: **X**
• Moderadamente fraco: **X**, **A**
• Chute fraco: segure **L** + **X**

Tiro direto com efeito

X, **X** (ao bater na bola)

Trocar batedores& posição

LT + **RT** (para alternar entre as opções)

O 2º batedor cobra o tiro direto

Segure **LT** + **R** ou **Y** ou **X**

2e Tireur Passe le Ballon

Segure **LT** + **A** (e então o 1º pode fazer o passe/chutar)

Adicionar/remover jogadores da barreira

LT (para adicionar jogadores no lado esquerdo) ou **RT** (para adicionar jogadores no lado direito)

Cobrança para baixo: Outros jogadores saltam

R

Cobrança para baixo: Outros jogadores ficam parados

R + **A**

Aleatório

Se nenhuma entrada for feita, os jogadores agem aleatoriamente

Ao usar "Controles fora da bola" em situações de bola parada, é possível controlar um jogador que esteja fora da bola empurrando o **R** em sua direção. Quando tiver feito isso, você poderá pressionar **R** ou **A** para que o batedor do tiro direto faça um passe para ele. Para arremessos, é **A**.

CONTROLES E TÉCNICAS ESPECIAIS

NOVO Finta de chute 1

NOVO Finta de chute 2

NOVO Finta de primeira vez 1

NOVO Finta de primeira vez 2

Controle de um jogador quando a bola estiver em voo

Recomeço rápido

Mergulho

Controles de companheiros de equipe (Assistido)

Controles de companheiros de equipe (Manual)

Alterar Estratégia Predefinida 1-4

Ativar/cancelar esquemas táticos

Mudar nível de ataque

B ou **X**, **A**

A ou **Y**, **RT** + **LT**

A

RT + **LT**

Segure **LT** + **L** (controle sobre o jogador próximo à bola)

L + **A** ou **Y**

LT + **LT** + **LT** + **LT**

Segure **LT** + **R** (na direção do companheiro de equipe para fazê-lo correr para o campo adversário)

Segure **LT** + **R** (na direção do companheiro de equipe e, a seguir, assuma controle total dele usando **R**)

botão direcional **→** (consulte Estratégias predefinidos, páginas 34)

pressione os botão direcional **↑** ou **←** ou **↓** para ativar/cancelar esquemas táticos

• Aumentar: segure **LT** + botão direcional **↑**

• Diminuir: segure **LT** + botão direcional **↓**

*Você pode selecionar o "assistido" ou a configuração "manual" para a colega de equipe controle. No padrão é definido como "assistido". Isto pode ser alterado em "Configurações de Dados Pessoais" / "Configuração de Button".



Xbox LIVE

No Xbox LIVE® você tem acesso a mais jogos, mais entretenimento e mais diversão. Saiba mais em www.xbox.com/live.

Conexão

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console Xbox 360 à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox LIVE. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

Controle de conteúdo pelos pais

Essas ferramentas flexíveis e fáceis de usar permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças podem ter acesso, com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso a conteúdo classificado para adultos. Aprove quem da família pode interagir com outras pessoas online e como fazê-lo com o serviço Xbox LIVE, e estabeleça limites de tempo para os jogos. Para obter mais informações, acesse www.xbox.com/familyssettings.

PREPARAÇÕES REDE E INFORMAÇÕES IMPORTANTES

Para obter detalhes sobre a Política de Operação, o Contrato de Serviço Rede, Avisos Importantes e informações sobre o Equipamento e Ambiente de Rede necessários, acesse nosso Site do Portal Rede do PES 2013 em:

www.konami.jp/we/online

Para jogar online, você deve ter um Xbox LIVE Membership conta válida.

Assim que entrar no Modo Online do PES, você verá uma série de informações incluindo horários de manutenção e um calendário de competições.

Caso esta seja a primeira vez que você entra em PES online, você precisará criar seus Dados de Usuários pessoais (saiba que você não poderá apagar tais dados depois). Depois disso, você poderá começar a jogar tendo o seguinte em mente:

- Assegure-se de obedecer a quaisquer Leis e Contratos de Serviço relacionados ao jogar rede. Além disso, lembre-se SEMPRE de ser polido e educado com todos os outros usuários.
- Se estiver usando uma rede sem fio, lembre-se de que dispositivos elétricos, como fornos de microondas e telefones sem fio, podem interromper a conexão.
- NÃO SE DESCONECTE intencionalmente durante partidas.
- Assegure-se sempre de ter tempo suficiente para terminar sua partida.
- Jogue duro, mas de forma justa!

NÍVEL DE CORTESIA

A cada usuário é atribuído um Nível de Cortesia com base no seu comportamento online. Todos os usuários começam com uma classificação A, a qual pode diminuir conforme a frequência de desconexões repetidas. C é a classificação mais baixa; ao recebê-la, você ficará proibido de entrar em competições. Por outro lado, uma alta taxa de conclusão de partidas, bem como classificações de jogo justo poderão melhorar a sua classificação até AA ou mesmo AAA. Portanto, ao jogar limpo e completar os seus jogos, você verá que sua classificação irá melhorar.

Se for banido das competições, você poderá melhorar o seu nível novamente completando um certo número de jogos corretamente.

MENSAGEM IMPORTANTE SOBRE ABUSO E TRAPAÇA

A Konami reserva-se o direito de penalizar ou banir qualquer jogador que uso a função de bate-papo para abusar de outros jogadores ou que uso trapaças. A penalidade será decidida pela Konami e poderá resultar em um banimento temporário ou permanente da função de bate-papo ou jogo rede, com ou sem aviso.

Agradecemos sua compreensão e contínuo espírito esportivo.



This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.
This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. Adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark, Adidas, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the Adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the Adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC © 2009 JFA Licensed by OLIVEDESORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel * Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Producto Oficial Licenciado Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Clube Goianiense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Club de Regatas Vasco da Gama. © Adagp, Paris 2012./Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Photo by Aflo.

©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Se você tiver problemas técnicos com seu jogo, por favor contacte nosso Serviço Técnico e de Garantias no número (310) 220-8330 de 9:00 AM PST a 5:00 PM PST, de segunda a sexta-feira. Todos os produtos devem ter a confirmação do defeito por um representante do Atendimento ao cliente e um número RMA atribuído a ele antes do retorno do produto. Todos os produtos recebidos que não atenderem aos critérios serão retornados se um Representante do Atendimento ao Cliente da Konami não conseguir contactá-lo após três dias do recebimento do retorno não autorizado.

Registre-se agora em www.konami.com para receber notícias exclusivas sobre o produto, ofertas especiais e mais!

www.konami.com/pes2013

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft.

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC © 2009 JFA Licensed by OLIVEDSPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Produto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Clube Goianiense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Club de Regatas Vasco da Gama. © Adapp, Paris 2012./Macary – Zublena & Regemba – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Photo by Aflo. ©2012 Konami Digital Entertainment.